



1. Inscripciones

Cada jugador participará de forma individual. Para formalizar la inscripción es necesario aportar:

- Nombre completo.
- Usuario de Telegram
- Pagar la inscripción (1 euro)
- Correo electrónico de la UMU

2. Organización

Los partidos se jugarán presencialmente. Horario por determinar:

Cada jugador puede traer su propio mando. Los mandos inalámbricos deben desconectarse correctamente al terminar de jugar en una Switch para evitar causar interferencias en futuras partidas. Según el número de participantes, la organización del torneo será distinta:

- Si el número de participantes es igual o inferior a 16, los participantes se dividirán en grupos de 4 (o 3 si se necesita cuadrar un número no divisible entre 4)
- Si el número de participantes es superior a 10, el torneo será eliminatorio con Brackets generadas por challenge. El torneo será de doble eliminación (Winners y Losers Bracket). Las primeras rondas se realizarán al mejor de 3, y rondas más avanzadas al mejor de 5. Si el número de participantes es elevado, se deberá reducir, y las primeras rondas serán al mejor de 1, y las rondas más avanzadas al mejor de 3. Los enfrentamientos son aleatorios.

Los ganadores de los sets tienen la obligación de informar a los organizadores por el resultado del partido. Los organizadores del partido están en su derecho a grabar cualquier partida.

- Se prohíben pactar resultados entre los jugadores. Ante cualquier indicio de ello, los organizadores tomarán las medidas pertinentes.
- Está prohibido recibir o pedir consejos durante las partidas de un set
- Si un jugador no aparece tras ser convocado a los 15 minutos (o más si un organizador lo considera pertinente), los organizadores tendrán derecho a descalificar al jugador que no se haya presentado, dando la victoria del set al rival.

3. Reglas

Las reglas básicas del enfrentamiento serán las siguientes:

1. Combate por vidas. 3 vidas y límite de tiempo a 7 minutos.
2. Objetos, mecanismos de escenario, escenario cambiante y barra Smash Final desactivados.
3. La pausa se desactivará. En caso de ser activada por uno de los jugadores por equivocación, el jugador responsable será penalizado con la pérdida de una de sus vidas durante la partida. En caso de conflicto ante dos jugadores, se avisará un organizador para dictaminar de forma acorde la situación.



4. Los personajes Mii estarán permitidos con cualquier modificación de movimientos y diseño, pero, en caso de duda, el rival siempre puede preguntar, antes del combate qué set de movimientos lleva el luchador Mii del rival.
5. El resultado de un combate siempre será el determinado por la pantalla de resultados. Si se acaba el tiempo, la victoria será para aquel jugador que tenga más vidas. En caso de empate de vidas, el jugador con menos daño porcentual será declarado como ganador
6. Si ambos jugadores mueren a la vez, el desempate se realizará jugando una partida más, con los mismos personajes, el mismo escenario, y a una vida, con 3 minutos de límite de tiempo.
7. Cada jugador dispone de unos minutos para pensar si cambiar de personaje o de escenario, la forma de seleccionarlos será explicada en el apartado “procedimiento de un set”.
8. Se podrá jugar una partida de prueba, durante menos de un minuto de duración en la que ambos jugadores podrán comprobar sus controles o calentar, antes del partido de verdad. Se deberá avisar a un organizador de que esto es así.
9. En caso de incidencias o cualquier tipo de accidente o dificultad durante un set, contactar con un organizador, quien intentará resolverlo con la mayor rapidez y objetividad posibles.

4. Procedimiento de un set

1. Para decidir el orden de “strikes”, se jugará una partida de piedra papel y tijeras. El ganador (J1) quita dos de los 7 escenarios iniciales, el J2 quita tres escenarios de los cuatro restantes, y el J1 decidirá en qué escenario se jugará la partida.
2. Tras haber elegido escenario, cada jugador seleccionará a su personaje. En caso de no ponerse de acuerdo en qué jugador seleccionará primero a su personaje, un jugador puede pedir una doble elección a ciegas, en donde cada jugador, de manera privada informará de su personaje al organizador. Esto se puede pedir para que ningún jugador se sienta en desventaja con el enfrentamiento seleccionado.
3. Tras el resultado de la primera partida, si el set continua, el jugador que haya ganado la partida eliminará 4 de los escenarios legales, dejando para elegir entre los tres restantes al J2 donde quiere jugar el siguiente enfrentamiento.
4. El jugador que ha ganado la partida decidirá primero si quiere cambiar de personaje, en base a eso, el jugador que ha perdido la partida podrá cambiar de personaje
5. Una vez repetido el proceso, se repetirá hasta determinar el ganador de un set.

5. Escenarios Legales

- Campo de batalla*
- Destino Final*
- Estadio Pokémon 2
- Pueblo Smash-Bastión hueco**
- Sobrevolando el pueblo



- Liga Pokémon de Kalos-Cueva del Norte**
- Pequeño campo de batalla

** Si los jugadores van a Campo de Batalla o Destino final, pueden ponerse de acuerdo para jugar en la versión Campo o Destino a gusto de ambos jugadores, si no se llega a un acuerdo, se jugará en las versiones base de los escenarios.*

** Los jugadores pueden elegir libremente a cuál de los dos escenarios ir, y ambos serán considerados como el mismo escenario durante el strike de escenarios. Si los jugadores no se ponen de acuerdo sobre a cuál ir, se jugará en el escenario considerado por defecto, el que está a la izquierda (Pueblo Smash y Liga de Kalos respectivamente)*

*Existe la posibilidad de retransmitir el torneo via **Twitch** si los jugadores lo desean.*

La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo. Para cualquier duda contactar vía Telegram con: [@ChanseyAleo](https://t.me/ChanseyAleo)